
XBOX 360

XBOX LIVE

RESTRICTED

OVERLEVINGSGIDS

VOOR VAULT-BEWONERS



RESTRICTED

VBÜH VTB-001-13

 **WAARSCHUWING** Lees voordat je deze game gaat spelen de handleidingen van de Xbox 360®-spelcomputer en accessoires voor belangrijke informatie over gezondheid en veiligheid. Bewaar alle handleidingen zodat je ze op een later moment opnieuw kunt raadplegen. Ga naar **www.xbox.com/support** om vervangende handleidingen voor de spelcomputer of accessoires te bestellen.

Belangrijke gezondheidswaarschuwingen voor het spelen van videogames

Lichtgevoelige aanvallen

Bij een zeer klein percentage personen kan een aanval optreden wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde visuele beelden, waaronder lichtflitsen of bepaalde patronen die in videogames kunnen voorkomen. Ook bij mensen die geen ziektegeschiedenis hebben van dergelijke aandoeningen of van epilepsie kan een lichte aandoening optreden waardoor zij "lichtgevoelige epileptische aanvallen" ervaren bij het bekijken van videogames.

Deze aanvallen kunnen gepaard gaan met verschillende symptomen, waaronder een licht gevoel in het hoofd, verminderend gezichtsvermogen, zenuwtrekken in het gezicht of de ogen, trillen van armen of benen, desoriëntatie, verwarring of tijdelijk verlies van bewustzijn. Deze aanvallen kunnen ook leiden tot bewusteloosheid of stuiptrekkingen waarvan verwondingen als gevolg van vallen of het in aanraking komen met nabije objecten het gevolg kunnen zijn.

Wanneer je een van deze symptomen ondervindt, dien je onmiddellijk de game te staken en een arts te raadplegen. Ouders moeten letten op deze symptomen of hun kinderen ernaar vragen - het ondervinden van deze aanvallen treedt met meer waarschijnlijkheid op bij kinderen en tieners dan bij volwassenen. Het risico van lichtgevoelige epileptische aanvallen kan worden verminderd door de volgende voorzorgsmaatregelen te treffen: verder van het scherm af te gaan zitten; een kleiner scherm te gebruiken; in een goed verlichte kamer te spelen en niet te spelen wanneer je slaperig of moe bent.

Wanneer bij jezelf of een van je familieleden een ziektegeschiedenis van epilepsie bestaat, dien je een arts te raadplegen voordat je een game speelt.

Wat is het PEGI-classificatiesysteem?

Het PEGI–classificatiesysteem beschermt minderjarigen tegen games die niet geschikt zijn voor een bepaalde leeftijd. OPMERKING dit systeem geeft geen informatie over de moeilijkheidsgraad van games. Het PEGI-systeem bestaat uit twee delen, die ouders en anderen die games kopen voor kinderen helpen bij het kiezen van een game die geschikt is voor de leeftijd van de speler. Het eerste deel is een leeftijdscategorie:











Het tweede deel bestaat uit pictogrammen die een indicatie geven van het type game-content. Afhankelijk van de game kan er een aantal verschillende pictogrammen worden gebruikt. De leeftijdscategorie heeft betrekking op de intensiteit van de game-content. De pictogrammen zijn:



















Ga naar http://www.pegi.info/ en pegionline.eu voor meer informatie.

INHOUD

1

SPELBESTURING

Omschakelen 1e/3e persoon
vasthouden om camera te verstellen

Richten/blokkeren

Wachten

Xbox Guide

Naar V.A.T.S. mode
Vasthouden om te scannen

Pauze

Aanvallen

Springen

Pip-Boy 3000 openen/sluiten
Vasthouden om Pip-Boy Light te activeren

Bewegen
Klik op omlaag om naar de sluipmode te gaan.

Kijken/Draaien
Klik omlaag om objecten op te pakken/te laten vallen

Herladen
Vasthouden om wapen te trekken/holsteren

Activeren

V.A.T.S.-besturing

RB .... Naar V.A.T.S. mode
Vasthouden om te scannen

RT .... Doel selecteren

R .... Omschakelen tussen doelen

L .... Op bepaalde lichaamsdelen richten

A .... V.A.T.S.-richting accepteren

B .... V.A.T.S. verlaten, aanvallen in wachtrij annuleren

INLEIDING FALLOUT 3

Nucleaire oorlog. Het roept beelden op van paddestoelwolken, gasmaskers en verwarde kinderen die dekking zoeken onder hun schooltafeltjes. Maar de nasleep van zo'n conflict houdt pas echt onze verbeelding bezig, vooral omdat er niets is in de echte wereld waar we het mee kunnen vergelijken. De mensheid heeft de verschrikkingen van de atoombom dan al wel gezien, maar het is gelukkig nog niet gelukt de hele planeet op te blazen. Ten minste, nog niet.

Fallout 3 presenteert een realiteit die veel donkerder is. Stel je een tijdsplitsing voor aan het einde van de Tweede Wereldoorlog. Onze wereld ging de ene kant op, het Fallout-universum de andere. In die andere wereld maakte de technologie veel meer vooruitgang, maar bleef de Amerikaanse maatschappij steken in de normen van de jaren 50. Het was een idyllische 'wereld van morgen', vol robotbedienden, bijenkortkapsels en auto's op fusion-brandstof. En in het jaar 2077 komt de climax van een langslepende oorlog met China. Alles gaat naar de hel in een aardevernietigende nucleaire oorlog.

Hier kom jij het toneel op. Fallout 3 speelt zich tweehonderd jaar later af, in het jaar 2277, in een post-apocalyptisch Washington D.C. en omgeving. Dit gebied, nu bekend als Capital Wasteland, is een nachtmerrie van rondwarende Raider-gangs, griezelige Super Mutants, rottende Feral Ghouls en niet goed functionerende militaire robots. Het is maar goed dat je de afgelopen negentien jaar onder de grond hebt gewoond, veilig in een officiële Vault-Tec-faciliteit, oftewel Vault 101. Alles is prima in orde, totdat je vader - de enige constante factor in je leven - plotseling besluit de vault te verlaten. Nu moet jij achter hem aan. Daar gaat je veiligheid.

Er is een lichtpuntje. Wanneer de gigantische deuren van de vault worden geopend en je in het harde zonlicht van de Capital Wasteland tevoorschijn komt, ben je helemaal vrij je eigen bestemming te kiezen. Je kunt je vader volgen... of volledig vergeten dat hij bestaat. Ga direct naar de vervallen plaats Megaton en maak kennis met de eclectische inwoners. Of schiet eerst en wissel later beleefdheden uit.

Dat is het belangrijkste wat je moet onthouden van Fallout 3. Het is jouw game dus je speelt het zoals jij het wilt. Er is geen 'juiste' manier van spelen. Je kunt de vele vaardigheden en extra's die je in deze handleiding vindt uitproberen. Probeer V.A.T.S., het splinternieuwe gevechtssysteem. Vergeet vooral niet dat voor elke uitdaging die je in het spel krijgt meerdere oplossingen en ontknopingen zijn. Er zijn veel paden naar succes en het spel heeft uiteindelijk wel 'einde'. Maar dat einde hangt helemaal af van jou en het personage dat je speelt.

Wij van Bethesda Game Studios hopen dat je net zo veel plezier beleeft aan het avontuur in onze wereld als wij hadden bij het maken ervan. Het was een eer het Fallout-universum levens te houden en het is tijd dat jij het wonder opnieuw - of misschien voor het eerst - gaat ervaren.

Oh, nog één ding. Als je vader weer ziet, wees dan aardig voor hem. Of niet...

- Het Fallout 3-team

HOOFDMENU



CONTINUE (DOORGAAN)
Doorgan met spelen vanaf het laatst opgeslagen punt.

NEW (NIEUW)
Een nieuw Fallout 3-spel beginnen.

LOAD (LADEN)
Kies uit een lijst eerder opgeslagen games.

SETTINGS (INSTELLINGEN)
Naar het instellingenmenu, waar je gameplay, scherminstellingen, geluidsinstellingen en besturingsvoorkeuren kunt regelen. Zie pg. 40 voor meer informatie

CREW (TEAM)
Zie de namen van het team dat Fallout 3 heeft gemaakt.

DOWNLOADS
Zie downloadbaar materiaal dat je hebt ontvangen voor Fallout 3.



HET SPELSCHERM



HIT POINTS (HP)

Je algemene gezondheid. Wanneer je HP op zijn, gaat je personage dood.

KOMPAS

Het kompas geeft je richting, dichtstbijzonde locaties en missiemarkeringen aan. Zie pag. 6 voor meer informatie over het kompas.

ACTION POINTS (AP)

Het aantal AP dat beschikbaar is, hangt af van de behendigheid van je personage (zie S.P.E.C.I.A.L., pag. 14). Action Points worden alleen gebruikt in V.A.T.S. Mode (zie pag. 30).

CONDITIE VAN WAPEN (CND)

Hoe korter de balk, hoe slechter de conditie van je wapen.

MUNITIE

Hoeveel munitie he hebt voor het huidige wapen. Het eerste cijfer geeft aan hoeveel schoten je nog hebt voordat je moet herladen. Het tweede cijfer is hoeveel munitie er nog over is.

GEZONDHEID VAN VIJAND

Toont de gezondheid van de vijand

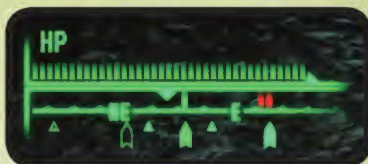
STRALINGSMETER

Verschijnt wanneer je schade oploopt door straling.

XP-BALK

Verschijnt wanneer je experience points verdient.

KOMPAR- EN ACTIVERINGSPICTOGRAMMEN



LEGE DRIEHOEK
Geeft een locatie aan die je nog niet hebt verkend.

GEVULDE DRIEHOEK
Geeft een locatie aan die je al verkend.

MISSIEDOEL
Als je een actief doel hebt, worden die als een gevulde pijl getoond. De missiedoel knippert steeds sneller naarmate je dichter in de buurt komt.

KAARTMARKERING
Als je je eigen markering op de kaart hebt gezet, wordt die getoond als een doorzichtige pijl.

VRIEND-/VIJANDMARKERINGEN
Mensen en wezens die je waarneemt worden op de kompas getoond als verticale balken. Groene balken geven vriendelijke mensen/wezens aan. Rode balken zijn vijanden. Je Perception bepaalt of je ze kunt waarnemen.

DRADENKRUIS
Het dradenkruis verandert wanneer je een object kunt gebruiken. Druk op Ⓐ om het aangegeven object te gebruiken. Een rood picrogram of rode tekst geeft altijd aan dat er een misdaag wordt gepleegd als je de actie uitvoert.

DE PIP-BOY 3000



B	Pip-Boy inschakelen/verlaten.
Richtingtoets of **L linker thumbstick**	Omhoog/omlaag bladeren door lijsten; naar links en rechts bladeren in menu's in elk gedeelte.
LT en RT	Naar links en rechts in de drie hoofdmenu's
R Rechter thumbstick	Over kaarten schuiven, door beschrijvingen van vaardigheden/extra's bladeren.

STRALINGSMETER

Linksboven op de Pip-Boy vind je ene persoonlijke stralingsmeter waaraan je kunt zien hoeveel rads aan stralingsschade je hebt opgelopen.

DELEN

Er zijn drie hoofdmenu's op de Pip-Boy 3000:

Stats – Informatie over de statistieken en vaardigheden van je personage.
Items – Alle objecten die het personage bij zich draagt.
Data – Bevat kaarten, missie-informatie, aantekeningen en toegang tot radiosignalen die je kunt opvangen.



STATS



Het menu Stats heeft vijf delen: Status, S.P.E.C.I.A.L., Skills (Vaardigheden), Perks (Extra's), General (Algemeen).

De volgende informatie verschijnt altijd bovenaan op het stats-scherm: het level van je personage, huidige en maximale Hit Points (HP), huidige en maximale Action Points (AP), huidige Experience Points (XP) en de hoeveelheid XP die nodig is om een level omhoog te gaan.

STATUS MENU

Het menu Status bevat basisinformatie over de gezondheid van je personage. Door omhoog/omlaag te bladeren met de **linker thumbstick** krijg je de drie belangrijke subdelen voor Status te zien:

CND

Toont de conditie van elk deel van het lichaam van je personage door middel van een balk. Hoe korter de balk, hoe meer schade dat lichaamsdeel heeft opgelopen. Als de balk leeg is, is het lichaamsdeel gewond en wordt het getoond als een stippellijn. Als je Stimpaks bij je hebt, druk dan op A om ze te gebruiken en je algemene gezondheid, en een deel van de conditie van bepaalde lichaamsdelen te herstellen. Druk op X om het lichaamsdeel te selecteren waarop je de Stimpak wilt toepassen om de conditie van dat deel direct te herstellen.

RAD

Toont je huidige weerstand tegen straling en hoeveel schade je personage heeft opgelopen als gevolg van straling. Als je RadAway bij je hebt, druk dan op A om rads uit je systeem te spoelen. Als je Rad-X hebt, kun je op X drukken om je weerstand tegen straling voor een bepaalde tijd te verhogen.

Je kunt direct door de omgeving, of door het eten en drinken van gecontamineerd water en voedsel, worden blootgesteld aan straling. Een kleine hoeveelheid straling levert geen problemen op, maar naarmate je totale blootstelling toeneemt, merk je de gevolgen (waarvan uiteindelijk dodelijke).

EFFECTEN VAN STALINGSVERGIFTIGING:

- 200 rads: -1 EN
- 400 rads: -2 EN, -1 AG
- 600 rads: -3 EN, -2 AG, -1 ST
- 800 rads: -3 EN, -2 AG, -2 ST
- 1000 rads: dood

EFF
Toont alle positieve en negatieve effecten die je personage ondergaat. Dit kan het gevolg zijn van schade door staling, bepaalde kleding die je draagt, hulp die je gebruikt en andere effecten.

S.P.E.C.I.A.L.
Je zeven primaire attributen. Zie pagina 14 voor een beschrijving van elk daarvan. Een (-) rechts van het cijfer geeft een negatief effect aan terwijl een (+) een positief effect is. Zie het gedeelte EFF in het statusmenu voor meer informatie.

SKILLS (VAARDIGHEDEN)
Informatie over je vaardigheden. Zie pagina 16 voor meer informatie.

PERKS (EXTRA'S)
S.P.E.C.I.A.L.-vaardigheden die je steeds wanneer je een level omhoog gaat kunt kezen. Zie pagina 18-26 voor meer informatie over extra's.

GENERAL (ALGEMEEN)
Toont de vele dingendie je hebt bereikt tijdens het spelen van eht spel en je huidige Karma-status (kwaadaardig, goed, neutraal) en je rang binnen die status (bijv. Reaver).

VDSG PRE VTB-003-101

AANPASSEN AAN DE BUITENWERELD



Figuur .1

JE HEBT DE VEILIGHEID EN HET COMFORT VAN DE VAULT VERLATEN. WAT NU?
Op het moment dat je de vault verlaat, zie je een doordringend fel licht. Als schepsel van de nacht zijn je ogen niet gewend aan direct zonlicht. Bescherm je ogen dus met een gekleurde bril.

MENU ITEMS



Het menu Items heeft vijf delen: Weapons (Wapens), Apparel (Kleding), Aid (Hulpmiddelen), Misc (Diversen) en Ammo (Munitie).

WEAPONS (WAPENS)

Dit menu toont alle wapens in je voorraad.

APPAREL (KLEDING)

Toont items die je kunt dragen, zoals pantsering, kleding en accessoires zoals hoofddeksels.

AID (HULPMIDDELEN)

Toont alle items die je kunt consumeren om de statistieken van je personage te verbeteren, zoals Stimpaks, Chems en boeken of tijdschriften.

MISC (DIVERSEN)

Deze lijst toont diverse items, zoals sleutels, haarspelden en andere voorwerpen.

AMMO (MUNITIE)

Deze lijst toont de munitie die kan worden gebruikt voor wapens in het spel.

MENUBEDIENING

A – Uitrusten, uitrusting ongedaan maken of het geselecteerde item gebruiken.
X – Het geselecteerde item laten vallen.
Y – Het geselecteerde item repararen (zie Wapens en kleding repareren, pagina 31).
RB – Sneltoets naar geselecteerd item (zie volgende pagina).

EIGENSCHAPPEN VAN ITEM

Items in je voorraad kunnen verschillende eigenschappen hebben die verschijnen wanneer het item wordt gemarkeerd:

DAM – Hoeveel schade het wapen aanricht (hoe hoger dit cijfer, hoe beter).
DR – De procentuele weerstand tegen schade die het item biedt (hoe hoger hoe beter).
WG – Hoeveel het item weegt.
VAL – De waarde van het item in flesdoppen.
CND – De huidige conditie van het wapen
EFFECTS – Positieve en negatieve effecten die je personage kan ondervinden als het met het item is uitgerust.

Wapens tonen ook het munitiekaliber dat het wapen gebruikt, hoeveel schoten er zijn geladen en hoeveel er resteren.

SNELTOETSEN



Houd in het inventarismenu RB ingedrukt en druk op een richting op de **richtingtoets**. Selecteer daarna het wapen, de klading of het hulpmiddel dat je in de betreffende positie wilt hebben. Je kunt delen en menu's blijven wijzigen in je Pip-Boy terwijl de sneltoetsen actief zijn. Het item wordt toegewezen wanneer je de **richtingtoets** loslaat.

Gebruik tijdens het spelen de **richtingtoets** om een van de items met sneltoetsreferentie te kiezen. Je kunt ook de **richtingtoets** ingedrukt houden om al je sneltoetsen te zien.

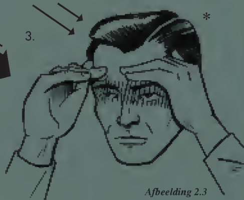
FRAGMENT UIT DE OVERLEVINGSGIDS VOOR VAULT-BEWONERS, POCKET-EDITIE



Afbeelding 2.1



Afbeelding 2.2



Afbeelding 2.3

ALS EEN BESCHERMENDE BRIL NIET BESCHIKBAAR IS,
duw dan je wijsvinger en duimen samen en plaats je handen open en horizontaal boven je wenkbrouwen om jezelf te beschermen tegen de meest schadelijke stralen.

** Dit is geen ideale vorm van oogbescherming en de dreiging van blindheid kan blijven bestaan.*

DATA



Het bovenste gedeelte van het datamenu toont altijd je huidige locatie en de huidige datum en tijd. Het datamenu bevat vijf delen: Local Map (plaatselijke kaart), World Map (wereldkaart), Quests (missies), Notes (opmerkingen) en Radio.

LOCAL MAP (PLAATSELIJKE KAART)



Hierop zie je een plattegrondvan je huidige locatie. Je ziet ook dichtbijzijnde deuren. Geef pictogrammen aan om informatie te zien over de deuren en hun bestemmingen.

WORLD MAP (WERELDKAART)



De wereldkaart toont het hele Capital Wasteland-gebied met markeringen voor plaatsen die je al hebt ontdekt tijdens je avonturen. Je kunt zelfs direct snel reizen naar eerder bezochte plaatsen door de locatie aan te geven en op Ⓐ te drukken. Op de wereldkaart is je pad naar een missiedoel aangegeven met een stippellijn. In sommige gevallen is het nodig een route te kieze door verschillende gebieden. De stippellijn geeft dat aan.

Beweeg omhoog/omlaag met de **Ⓛlinker thumbstick** om in en uit te zoomen op de kaart. Gebruik de **Ⓡrechter thumbstick** om rond te bewegen over de kaart. Druk op Ⓧ om je eigen markering op een plaatselijke kaart of de wereldkaart te zetten. Als er doelen zijn voor je actieve missie, dan worden die getoond op zowel de plaatselijke kaart als de wereldkaart.

MISSIES



Op het missiescherm van de het datagedeelte van de Pip-Boy wordt je voortgang bijgehouden in alle missies die je hebt geprobeerd. Links zie je een lijst met missies, De missies met felle tekst zijn actief. De missies met donkere tekst zijn voltooid os mislukt. Je actieve missie wordt aangegeven met een klein vakje.

Links op het scherm zie je je doelen voor elke missie. De actieve doelen hebben felle tekst en worden boven aan de lijst getoond. De voltooide missies hebben donkere tekst en staan onder aan de lijst. Doelen die zijn gemarkeerd als (Optional) zijn niet verplicht voor het voltooien van de missie.

Je kunt elke missie selecteren als de huidige actieve missie, of direct de locatie van het huidige doel van de actieve missie bekijken op de wereldkaart (als die bekend is). Missiedoelen worden alleen voor de actieve missie getoond op je kompas en kaarten.

Opmerking: niet alle missies hebben doelen. In sommige missies moet je zelf de doelen opzoeken.

NOTES (OPMERKINGEN)

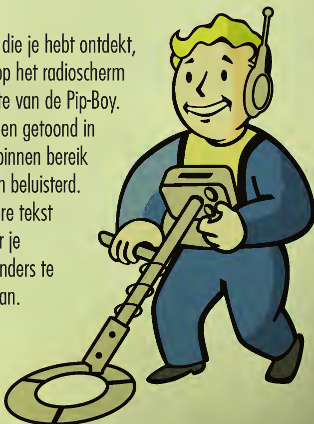


Bevat alle aantekeningen die al of niet iets met de missie te maken hebben. Er zijn zowel schriftelijke als gesproken opmerkingen. Opmerkingen die je niet hebt gelezen of beluisterd, worden getoond in felle tekst. Opmerkingen die je al hebt gelezen of beluisterd worden getoond in donkere tekst. Druk op Ⓐ om te luisteren naar een audiobericht (het geluid blijft ook afspelen nadat je het Pip-Boy-menu sluit). Druk op Ⓧ om om te schakelen tussen All Notes (Alle opmerkingen) en Active Quest Notes (Opmerkingen over actieve missie).

RADIO



Alle radiosignalen die je hebt ontdekt, worden getoond op het radioscherm in het datagedeelte van de Pip-Boy. Signalen die worden getoond in felle teksten zijn binnen bereik en kunnen worden beluisterd. Signalen in donkere tekst zijn ontdekt, maar je bent niet meer binnen bereik. Om naar een van deze zenders te luisteren, moet je naar het zendbereik van de zender gaan.



13

S.P.E.C.I.A.L.



STRENGTH (STERKTE)

Strength is een uitdrukking van rauwe fysieke kracht. Dit bepaalt hoeveel je kunt dragen en hoe effectief melee-aanvallen zijn.



PERCEPTION (WAARNEMING)

Een hoge Perception-waarde levert een bonus op voor de vaardigheden Explosives, Lockpick en Energy Weapons. Dit bepaalt waar kompasmarkeringen (ter aanduiding van dreigingen) verschijnen.



ENDURANCE (UITHOUDINGSVERMOGEN)

Endurance is een uitdrukking van je algemene fysieke gesteldheid. Een hoge Endurance-waarde geeft bonussen voor gezondheid, weerstand tegen elementen en de vaardigheden Big Guns en Unarmed.



CHARISMA

Een hoge waarde voor Charisma leidt ertoe dat mensen je met meer respect behandelen en geeft bonussen voor de vaardigheden Barter en Speech.



INTELLIGENCE (INTELLIGENTIE)

Intelligentie beïnvloedt de vaardigheden Science, Repair en Medicine. Hoe hoger je Intelligence, hoe meer vaardigheidspunten je verspreidt wanneer je een level omhoog gaat.



AGILITY (BEHENDIGHEID)

Agility beïnvloedt de vaardigheden Small Guns en Sneak en het aantal actiepunten dat beschikbaar is voor V.A.T.S.



LUCK (GELUK)

Als je Luck verhoogt, worden alle je vaardigheden iets beter. Een hoge waarde voor Luck geeft je ook een betere kans met alle wapens.

VDSG PRE VTB-003-101

JE ERIN MENGEN



Figuur 3.1

JE WILT JE GRAAG THUISVOELEN IN HET WASTELAND.

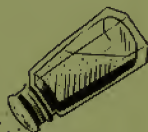
Probeer de mensen om je heen na te doen. Doe wat je ziet. Hierdoor stel je hen op hun gemak als ze met een vreemdeling te maken hebben. Maar het is ook van essentieel belang om niet je oplettendheid te verliezen. Door je erin te mengen, mag je niet je ethische normen en waarden verliezen. Zeg nee tegen onprettige situaties. Vertrouw je instinct.

VDSG PRE VTB-003-101

VRIENDEN VINDEN

LET OP JE BUREN

De simulaties laten zijn dat drastische wijzigingen kunnen optreden in de menselijke psyche door de constante onzekerheid van de dagelijkse overleving. Je komt buren tegen wiens bestaan een absolute nachtmerrie lijkt. Maar vergeet niet dat degenen die boven de grond leven wel zijn gehard door de realiteit van het Wasteland, maar ook gewoon mensen zijn zoals jij. Als je ze geen reden geeft om zich vijandig op te stellen, zullen ze dat ook niet doen.



Figuur 4.1

VAARDIGHEDEN



Barter (Onderhandelen)

De vaardigheid Barter beïnvloedt voor welke prijzen je dingen kunt kopen en verkopen. Hoe hoger je waarde voor Barter, hoe lager je prijzen voor gekochte items.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Charisma



Big Guns (Grote wapens)

De vaardigheid Big Guns bepaalt hoe effectief je bent met grote wapens zoals de Fat Man, Missile Launcher, Flamer, Minigun en Gatling Laser.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Endurance



Energy Weapons (Energiewapens)

De vaardigheid Energy Weapons bepaalt hoe effectief je bent met wapens als de Laser Pistol, Laser Rifle, Plasma Rifle en Plasma Pistol.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Perception



Explosives (Explosieven)

De vaardigheid Explosives bepaalt de kracht van geplaatste mijnen, het gemak waarmee je vijandige mijnen onschadelijk maakt en de effectiviteit van geworpen granaten.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Perception



Lockpick (Sloten openen)

De vaardigheid Lockpick wordt gebruikt voor het openen van deuren en containers.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Perception



Medicine (Medicijnen)

De vaardigheid Medicine bepaalt hoeveel raakpunten worden hersteld wanneer je een Stimpak gebruikt, en de effectiviteit van Rad-X en RadAway.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Intelligence



Melee Weapons (Melee-wapens)

De vaardigheid Melee Weapons bepaalt je effectiviteit met melee-wapens, van de eenvoudige loden pijp tot de geavanceerde Super Sledge.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Strength



Repair (Reparatie)

Met de vaardigheid kun je wapens en apparaten onderhouden. Hoe beter je vaardigheid Reparatie, hoe beter de startconditie van aangepaste wapens.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Intelligence



Science (Wetenschap)

De vaardigheid Science (wetenschap) is je gecombineerde wetenschappelijke kennis. Dit wordt vooral gebruikt om beveiligde computerterminals te hacken.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Intelligence



Small Guns (Kleine wapens)

Small Guns bepaalt je effectiviteit met conventionale projectielwapens, zoals het 10mm pistool, de BB Gun, Assault Rifle en Combat Shotgun.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Strength



Sneak (Sluipen)

Hoe hoger je vaardigheid Sneak, hoe gemakkelijker je onopgemerkt kunt blijven, iets kunt stelen of iemands zakken kunt rollen. Als je iemand aanvalt terwijl je onopgemerkt was, krijg je automatisch een kritieke hit.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Strength



Speech (Spraak)

De vaardigheid Speech bepaalt in welke mate je iemand kunt beïnvloeden door middel van dialoog en toegang kunt krijgen tot informatie die ze anders niet zouden willen verstrekken.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Charisma



Unarmed (Ongewapend)

De vaardigheid Unarmed wordt gebruikt bij het vechten zonder wapens of met de weinige wapens die zijn gemaakt voor handgevechten, zoals Brass Knuckles en Power Fist.

Verwant aan S.P.E.C.I.A.L.: Endurance

EXTRA'S

LEVEL 2



Black Widow/Lady Killer (Zwarte weduwe/Rokkenjager)



Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

In gevechten richt je 10% meer schade aan tegen mannelijke (Black Widow) of vrouwelijke (Lady Killer) tegenstanders. Buiten gevechten krijg je soms toegang tot unieke dialoogopties wanneer je praat met het andere geslacht.



Daddy's Boy/ Daddy's Girl (Vadersjongetje/Vadersmeisje)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Intelligence 4

Net als vader heb je je tijd besteed aan intellectuele zaken. Je krijgt 5 extra punten voor de vaardigheden Science en Medicine.



Gun Nut (Wapenfreak)

Beschikbare rangen: 3
Vereiste attributen: Agility 4, Intelligence 4

Je hebt een obsessie voor het gebruiken en onderhouden van een groot aantal conventionele vuurwapens. Met elke rang in Gun Nut krijg je 5 extra punten voor de vaardigheden Small Guns en Repair.



Intense Training

Rang: 10
Vereisten: Geen

Met Intense Training kun je een punt in elk van je S.P.E.C.I.A.L.-attributen steken.



Little Leaguer (Verbondslid)

Beschikbare rangen: 3
Vereiste attributen: Strength 4

Na jaren de meest waardevolle spelers in het verbond te zijn geweest, heb je uitstekende raak- en gooivaardigheden. Met elke rang krijg je 5 punten voor de vaardigheid Melee Weapons en 5 punten voor Explosives.



Swift Learner (Snelle leerling)

Beschikbare rangen: 3
Vereiste attributen: Intelligence 4

Voor elke rang van Swift Learner, krijg je 10% extra op je totale aantal ervaringspunten wanneer je die verdient.



Thief (Dief)

Beschikbare rangen: 3
Vereiste attributen: Agility 4, Perception 4

Met elke rank van Thief krijg je een directe bonus van 5 punten op de vaardigheden Sneak en Lockpick.

LEVEL 4



Child At Heart (Kind van binnen)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Charisma 4

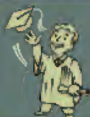
Met Child at Heart kun je veel beter met kinderen omgaan, vooral in de vorm van unieke dialoogopties.



Comprehension (Begrip)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Intelligence 4

Met Comprehension krijg je een extra vaardigheidspunt wanneer je een vaardighedenboek leest.



Educated (Opgeleid)

Beschikbare rangen: 3
Vereiste attributen: Intelligence 4

Met Educated perk krijg je steeds wanneer je een level omhoog gaat drie extra vaardighedenpunten. Dit kun je het beste vanaf een vroeg moment doen, om zoveel mogelijk efect te krijgen.



Entomologist (Entomoloog)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Intelligence 4, Science 40%

Met Entomologist richt je bij elke aanval 50% meer schade aan aan een gemiteerde insect, zoals een Radroach, Giant Ant of Radscorpion.



Iron Fist (IJzeren vuist)

Beschikbare rangen: 3
Vereiste attributen: Strength 4

Met de Iron Fist richt je 5 extra punten aan bij Unarmed per rang.



Scoundrel (Schurk)

Beschikbare rangen: 3
Vereiste attributen: Intelligence 4

Met Scoundrel kun je je charmers gebruiken om mensen te beïnvloeden. Met elke rang worden je vaardigheden Speech en Barter met 5 punten verhoogd.

LEVEL 6



Bloody Mess (Bloederige zooi)
Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen
Met Bloody Mess spatten personages en wezens die je doodt vaak uit erlkaar in een rode massa vol ingewanden en oogballen. Leuk! Je krijgt trouwens ook 5% extra schade met alle wapens.



Demolition Expert (Sloopexpert)
Beschikbare rangen: 3
Vereiste attributen: Explosives 50%
Met elke rang richten je explosieve wapens 20% extra schade aan.



Fortune Finder (Gelukszoeker)
Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Charisma 5
Met Fortune Finder vind je veel meer Nuka-Cola-doppen in containers dan normaal.



Gunslinger (Wapenzwaaier)
Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen
Als je een pistool (of gelijksoortig eenhandig wapen) gebruikt, dan wordt je acuratesse in V.A.T.S. flink verhoogd.



Lead Belly (Loden buik)
Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Charisma 5
Met Lead Belly ontvang je 50% minder straling als je uit een radioactieve waterbron drinkt.



Toughness (Hardheid)
Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Charisma 5
Met hardheid krijg je 10% extra op algemene Damage Resistance, tot een maximum van 85%.

LEVEL 8



Commando
Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen
Als je een geweer (of gelijksoortig tweehandig wapen) gebruikt, dan wordt je acuratesse in V.A.T.S. flink verhoogd.



Impartial Mediation (Onpartijdige meditatie)
Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Charisma 5
Met Impartial Mediation krijg je 30 extra punten voor Speech.. als je je karma tenminste neutraal houdt.



Rad Resistance (Weerstrand tegen straling)
Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Charisma 5
Rad Resistance geeft je weerstand tegen straling. 25% extra weerstand tegen straling.



Scrounger (Scharrelaar)
Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Charisma 5
Met Scrounger vind je veel meer munitie in containers dan normaal.



Size Matters (Grootte is belangrijk)
Beschikbare rangen: 3
Vereiste attributen: Intelligence 5
Je bent geobserdeerd door hele grote wapens. Met elke rang hiervan krijg je 15 punten extra voor je vaardigheid Big Guns.



Strong Back (Sterke rug)
Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Strength 5, Endurance 5
Met Strong Back kun je 50 pond mer aan uitrusting meedragen.

LEVEL 10



Animal Friend (Dierenvriend)

Beschikbare rangen: 2
Vereiste attributen: Charisma 6

Op de eerste rang hiervan zullen dieren je niet aanvallen. Op de tweede rang komen ze je helpen in gevechten, maar nooit tegen een ander dier. Dit heeft invloed op de Dog, Yao Guai, Mole Rat en Brahmin.



Finesse

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

Met Finesse heb je meer kans een kritieke klap uit te delen aan een tegenstander tijdens een gevecht, gelijk aan 5 extra punten voor Luck.



Here and Now (Hier en nu)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

Met Here and Now krijg je direct een nieuw ervaringsniveau, compleet met alle voordelen daarvan.



Mister Sandman (Meneer Zandman)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Sneak 60%

Met Mister Sandman, als je in de sluipmodus bent, krijg je de optie om een mens of Ghoul stil te doden terwijl ze slapen. Voor elk slachtoffer met Mister Sandman krijg je bonus XP.



Mysterious Stranger (Mysterieuze vreemdeling)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Charisma 6

Je hebt je eigen persoonlijke beschermengel, compleet met doorgeladen .44 Magnum. De mysterieuze vreemdeling komt soms opdagen in V.A.T.S.-modus om een handje te helpen, met dodelijke efficiëntie.



Nerd Rage! (Nerdwoede)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Intelligence 5, Science 50%

Je hebt lang genoeg met je laten sollen! Met Nerd Rage! wordt je Strength verhoogd tot 10 en krijg je 50% extra weerstand tegen schade wanneer je gezondheid daalt tot 20% of lager.



Night Person (Nachtmens)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

Wanneer de zon ondergaat, krijgt een Night Person 2 punten voor zowel Intelligence als Perception (tot een maximum van 10). Dit beïnvloedt direct je interne klok en blijft zowel binnen als buiten actief.

LEVEL 12



Cannibal (Kannibaal)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

Met Cannibal kun je als je in Sneak-modus bent een lijk eten om gezondheid bij te vulen. Maar als je dat doet, verlies je karma. Als het gezien wordt, wordt het bovendien beschouwd als een misdaad tegen de natuur.



Fast Metabolism (Snel metabolisme)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

Met Fast Metabolism krijg je een gezondheidsbonus van 20% wanneer je Stimpaks gebruikt.



Life Giver (Gever van leven)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Charisma 6

Met Life Giver krijg je 30 extra raakpunten.



Pyromaniac (Pyromaan)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Explosives 60%

Met Pyromaniac richt je 50% meer schade aan met wapens die op vuur zijn gebaseerd, zoals de Flamer en Shishkebab.



Robotics Expert (Robotexpert)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Science 50%

Met Robotics richt je 25% meer schade aan aan een robot. Nog beter is dat je, wanneer je een vijandelijke robot ongemerkt besluipt en activeert, je die robot permanent uitschakelt.



Silent Running (Stil rennen)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Agility 6, Sneak 50%

Met Silent Running krijg je 10 extra punten voor Sneak en belemmert rennen het slagen van een sluippoging niet meer.



Sniper (Scherpschutter)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Perception 6, Agility 6

Met Sniper wordt de kans dat je een tegenstander in het hoofd raakt in V.A.T.S. flink verhoogd.

LEVEL 14



Adamantium Skeleton (Keihard skelet)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

Met Adamantium Skeleton lopen je ledematen slechts 50% van de schade op die ze normaal zouden krijgen.



Chemist (Apotheker)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Medicine 60%

Met Chemist gaan chemicaliën twee keer zolang mee,



Contract Killer (Huurmoordenaar)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

Als je Contract Killer hebt, zie je een oor op het lijk van elk goede personage dat je doodt. Dit oor kun je verkopen aan een bepaalde persoon (wiens identiteit je hoort wanneer je Contract Killer krijgt) voor doppen en negatieve karma.



Cyborg

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Science 60%, Medicine 60%

Je hebt permanente verbeteringen aangebracht aan je lichaam. Cyborg voedt direct 10% toe aan je weerstand voor schade, gif en straling, en 10 punten aan je vaardigheid Energy Weapons.



Lawbringer (Wetsbrenger)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

Als je Lawbringer hebt, heeft vind je op het lijk van elk vijandige personage dat je doodt een vinger. Deze vinger kun je verkopen aan een bepaalde persoon (wiens identiteit je hoort wanneer je Contract Killer krijgt) voor doppen en positieve karma.



Light Step (Lichte stap)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Agility 6, Perception 6

Met Light Step gaan er geen mijnen of vallen op de grond af.



Master Trader (Meesterhandelaar)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Charisma 6, Barter 60%

Met Master Trader wordt de prijs van elk artikel dat je koopt van een verkoper verlaagd met 25%.

LEVEL 16



Action Boy (Actiejongen)

Beschikbaar: 1
Vereiste attributen: Agility 6

Met Action Boy krijg je 25 extra actiepunten die je kunt gebruiken in V.A.T.S.



Better Criticals (Betere kritieke klappen)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Perceptian 6, Agility 6

Met Better Criticals krijg je steeds wanneer je een kritieke klap scoort op een tegenstander een schadebonus van 50%.



Chem Resistant (Chemische weerstand)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Medicine 60%

Met Chem Resistant heb je 50% minder kans op een verslaving aan chemicaliën zoals Psycho of Jet.



Tag!

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

Met Tag! kun je een vierde vaardigheid kiezen als Tag-vaardigheid, waardoor deze meteen wordt verhoogd met 15 punten.

LEVEL 18



Concentrated Fire (Geconcentreerd vuur)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Small Guns 60%, Energy Weapons 60%

Met Concentrated Fire wordt de acuratesse voor het raken van een lichaamsdeel in V.A.T.S. iets verhoogd met elke opeenvolgende keer dat je dat lichaamsdeel raakt.



Computer Whiz

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Intelligence 7, Science 70%

Ooit uit een computersysteem geweerd na een mislukte hackpoging? Niet als je een Computer Whiz bent! Hiermee kun je elke computer waaruit je was geweerd opnieuw proberen te hacken.



Infiltrator

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Perceptian 7, Lackpick 70%

Met Infiltrator kun je een kapot slot, dat normaal niet meer geopend kan worden nog eens proberen te openen. Dit geldt ook voor sloten die kapot zijn gemaakt in een poging tot forceren.



Paralyzing Palm (Verlammende palm)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Unarmed 70%

Met Paralyzing Palm voer je soms een speciale V.A.T.S.-palmaanval uit die je tegenstander voor 30 seconden verlamt. Om Paralyzing Palm te gebruiken, moet je volledig ongewapend zijn.

LEVEL 20



Explorer (Verkenner)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

Wanneer je Explorer koest, worden alle locatie ter wereld getoond op de kaart. Ga snel op verkenning uit!



Grim Reaper's Sprint (Sprint van magere Hein)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Geen

Als je een doel doodt in V.A.T.S., dan worden al je actiepunten hersteld wanneer je V.A.T.S. verlaat



Ninja

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Sneak 80%, Melee Weapans 80%

Ninja geeft je de krachten van de beroemde schaduwstrijders. When Als je in melee of ongewapend aanvalt, krijg je 15% meer kans op een kritieke klap. Kritieke klappen richten 25% meer schade aan dan normaal.



Solar Powered (Zonne-energie)

Beschikbare rangen: 1
Vereiste attributen: Charisma 7

Met Solar Powered krijg je 2 extra punten voor Strength als je in direct zonlicht bent, en wordt verloren gezondheid langzaam hersteld.

XP EN LEVEL OMHOOG

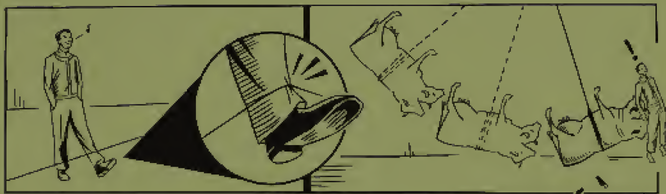


Wanneer je het vereiste aantal Experience Points (XP) haalt, ga je automatisch een level omhoog als je niet in gevecht bent. Elke keer als je een level omhoog gaat, verhoogt je gezondheid, krijg je vaardigheidspunten om je vaardigheden aan te vullen en kun je een nieuwe extra kiesten.

Opmerking: het niveau van je vaardigheden is het natuurlijke niveau en is exckusief bonussen die je kunt krijgen vanwege items of Chems.

VDSG PRE VTB-003-101

LEER NIET DOOR SCHADE EN SCHANDE



Afbeelding 5.1

ER ZIJN VERBORGEN GEVAREN

Je zult zeker geheime vallen tegenkomen die gemaakt zijn om je van het leven te beroven. Deze moet je proberen te ontwijken. Wat een onschadelijk item lijkt te zijn, een toilet, een doos munitie, zelfs een kinderwagen, kan een intelligent wapen zijn. Zodra je deze vallen hebt gevonden, let dan op. Je kunt ze vaak gebruiken tegen de vijanden die ze voor je hebben neergezet.

GEVECHT

Iedereen die naar het Capital Wasteland moet weten om te gaan met wapens en pantering.

WAPENS

Er zijn verschillende soorten wapens in Fallout 3. Ze vallen over het algemeen in vijf basisategoriën: bereikwapens, korte-afstandswapens, handwapens, granaten en mijnen. Je effectiviteit met wapens hangt af van de vaardigheden van je personage, de conditie van het wapen en de weerstand tegen schade van de tegenstanders.



Wanneer je een wapen gebruikt, richt je met het dradenkruis en trek je aan RT om aan te vallen. Als je een automatisch wapen gebruikt, wordt er zo snel mogelijk doorgaand gevuurd zolang je RT ingedrukt houdt. Je personage herlaadt automatisch een wapen als je alle huidige schoten verbruikt. Daarvoor moet Je kunt ook op elk moment herladen door op X te drukken.

Je accuratesse en schade in gevechten wordt bepaald door je vaardigheidsniveau met het wapen dat je gebruikt (bijv. grote wapens of energiewapens). De conditie van het wapen bepaalt ook hoeveel schade er wordt aangericht en hoe groot de kans is dat het wapen komt vast te zitten wanneer het wordt herladen. Het repareren van wapens kan de hoeveelheid schade verhogen (zie "Wapens en kleding repareren" hieronder) en de kans dat je wapen komt vast te zitten verkleinen. Door LT ingedrukt te houden, kun je meer accuraat richten en schieten, maar beweeg langzaam.

Wanneer je sluipt (druk op de L **linker thumbstick** om om te schakelen), verplaatst je personage zich langzaam, maar is er kans op een sluipaanvalbonu op een doel dat je niet heeft opgemerkt. Zie pagina 33 voor meer informatie over de sluipmodus.

KORTE-AFSTANDS- EN HANDAANVALLEN

Je kunt een vijand aanvallen met korte-afstandsaanvallen of handaanvallen wanneer ze binnen bereik van je personage zijn.

RT: Een korte-afstandsaanval uitvoeren. Houd dit ingedrukt om een krachtige aanval uit te voeren die een dubbele hoeveelheid schade aanricht.
LT: Blokkeren. Door inkomende korte-afstandsaanvallen te blokkeren, krijg je een grote bonus voor je weerstand tegen schade.

PANTSERING/KLEDING

Elk stuk pantering dat je draagt, voegt toe aan je algemene bescherming of weerstand tegen schade. Hoe hoger je weerstand tegen schade, hoe beter je beschermd bent. De hoeveelheid schade die je krijgt door een stuk pantersing hangt af van de pantering zelf en of de pantsering in goede staat is.

De weerstand tegen schade is het percentage van de schade dat wordt opgevangen door je pantersing. Als de pantsering schade opvangt, neemt de conditie ervan af. Daardoor wordt ook de hoeveelheid bescherming dat de pantsering biedt kleiner. He weerstand tegen schade is het totaal van alle pantsering dat je draagt. Bepaalde stukken dragen meer bij aan de statistieken dan andere.

Sommige stukken kleding bieden weinig weerstand tegen schade, maar kunnen bepaalde andere statistieken of vaardigheden verbeteren, zoals Charisma of Repair.

WAPENS EN KLEDING REPAREREN

De conditie van een item bepaalt hoe goed het item werkt en hoeveel het waard is. Wapens die in minder goede staat zijn, richten minder schade aan. Pantsering in slechte schade bieden minder weerstand tegen schade.

Je kunt items repararen in je Pip-Boy door Repair (Reparatie) (Y) te selecteren op het item. Dit kun je ook doen als je gelijksoortige items hebt waarvan je de onderdelen kunt gebruiken. Als je een item gebruikt voor de reparatie, wordt dat item afgeschreven.

De mate waarin beschadigde items kunnen worden gerepareerd, hangt af van je vaardigheid Repair. In veel gevallen kun je een wapen of panteringstuk niet repareren als je vaardigheid niet voldoende is.

ANDERE GEVECHTSSITUATIES

EXPLOSIEVE OBJECTEN

Sommige voorwerpen in de omgeving ontploffen als ze genoeg schade oplopen. Brandblussers leveren relatief kleine explosies op terwijl oude auto's exploderen in een kleine paddestoelwolk vanwege het resterende fusiemateriaal in de motoren.

NEERGESLAGEN WORDEN

Als je een sterke explosieve kracht opvangt, dan kun je neergeslagen worden. Je weergave schakelt dan over naar de
derde persoon. Na enkele seconden sta je automatisch weer op en wordt je zicht hersteld.

CAPITULEREN

Als je een gevecht begint dat je niet kunt winnen, kun je capituleren. Steek hiervoor het wapen in de holster (X vasthouden). Als je capitulatie wordt geaccepteerd, stopt je vijand met vechten. Anders moet je blijven vechten of wegrennen.

29

V.A.T.S.

Met het Vault-Tec Assisted Targeting System, of V.A.T.S. kun je het spel onderbreken, gevechtssituaties tactisch overzien en op het scherm richten op bepaalde lichaamsdelen van vijanden.



V.A.T.S.-besturing

RB	Naar V.A.T.S. mode *Vasthouden om te scannen*
RT	Doel selecteren
R	Omschakelen tussen doelen
L	Op bepaalde lichaamsdelen richten
A	V.A.T.S.-richting accepteren
B	V.A.T.S. verlaten, aanvallen in wachtrij annuleren

PERCENTAGE (%)

Kans dat je het lichaamsdeel raakt (bijv. 95%).

CONDITIE VAN LICHAAMSDEEL

Toont de relatieve gezondheid van een deel van een vijand. Als de balk verdwijnt, is het lichaamsdeel uitgeschakeld.

AP (ACTION POINTS)

Deze balk loopt leeg wanneer je aanvallen in de wachtrij zet. Het knipperende gedeelte is het aantal AP dat nodig is voor een aanval. Houd LT ingedrukt om te zien hoeveel je nodig hebt voor een nieuwe aanval als je weinig AP hebt.

GEZONDHEID VAN VIJAND

Hoeveel gezondheid het doel nog heeft. Het knipperende gedeelte is hoeveel schade je aanval aanricht als hij slaagt. Richten op verschillende lichaamsdelen levert vaak een beperkte hoeveelheid scahde op.

Door RB ingedrukt te houden kun het spel pauzeren en het gebied doorzoeken op doelen.

Om in te zoomen op een vijand, selecteer je het en laat je RB los. Je kunt je nu richten op de afzonderlijke lichaamsdelen van die vijand.

Als je een bereikwapen gebruikt, dan geeft het percentage naast het lichaamsdeel aan hoeveel kans je hebt het deel te raken met elk schot. De kleine balk naast het lichaamsdeel geeft de conditie aan. Wanneer de conditie van een lichaamsdeel helemaal op is, is dat lichaamsdeel uitgeschakeld en ondervindt de vijand de daarbij horende problemen. Als je benen uitschakelt, worden de bewegingssnelheid en sprongaanvallen bijvoorbeeld beperkt. Het uitschakelen van de armen heeft invloed op de accuratesse, enz.

Wanneer je een korte-afstandswapen of handwapen gebruikt, moet je dicht in de buurt zijn om kans te maken dat je raakt. Zowel korte-afstandswapens als granaten zijn aanvallen die zich op het hele lichaam richten. Je kunt je niet op een bepaald lichaamsdeel richten.

Met elke aanval op een lichaamsdeel worden Action Points verbruikt. Hoe kleiner het wapen, hoe minder Action Points er meestal nodig zijn per klap. Houd er echter rekening mee dat je niet beperkt bent tot het schieten op één doel. Je kunt op elk moment overschakelen naar andere beschikbare doelen en die ook aanvallen, als je maar Action Points hebt.

Als je alle Action Points hebt verbruikt en V.A.T.S. wilt verlaten, druk dan op A.
Het aantal aanvallen dat je kunt doen, wordt beperkt door je Action Points.

Het effect van de uitschakeling hangt af van het lichaamsdeel dat je uitschakelt. Deze effecten zijn van invloed op zowel jijzelf als je vijanden.

- **Hoofd:** Minder waarnemening, effect van hersenschudding.
- **Armen:** Minder richtvermogen. Vijanden worden ontwapend als hun arm wordt uitgeschakeld.
- **Borst:** Grotere kans om het evenwicht te verliezen bij het incasseren van schade.
- **Benen:** Minder rensnelheid. Vijanden kunnen geen sprong- en snelheidsaanvallen uitvoeren.

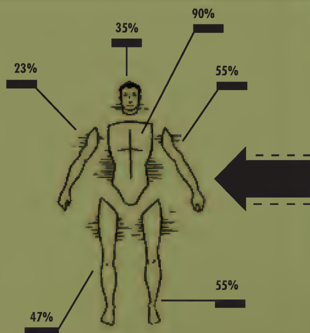
Sommige vijanden hebben antennes of een Combat Inhibitor. Als je die uitschakelt, gaan ze door het lint en vallen ze alles in de buurt aan.

VDSG PRE VTB-003-101

DE SITUATIE INSCHATTEN

GEBRUIK HET JUISTE MIDDEL VOOR DE KLUS

Zodra je deze harde en gewelddadige wereld kunt zien zonder onzekerheid, krijg je de mogelijkheid om je vaardigheden aan te scherpen. Combineer wapens en strategie zonder je te concentreren op de verschrikkelijke bedoelingen van je vijand. In sommige situaties hen je een lasergeweer nodig, voor andere een eenvoudige loden pijp.



Afbeelding 6.1

HULPMIDDELEN



Als je gewond bent, zijn er verschillende manieren om je gezondheid te herstellen:

- **Bezoek een arts en betaal voor de genezing.**
- **Gebruik een Stimpak.**
- **Eet voedsel of drink water.**
- **Slaat in een bed.**

Elke keer als je ene chem neemt of alcohol drinkt, neemt je kans om verslaafd te worden toe. Als je dat item een tijdje niet gebruikt, neemt die kans weer af. Elk item heeft zijn eigen kans op verslaving, dus als je één type gebruikt, heeft dat geen invloed op de kans om verslaafd te raken aan een ander.

Verslaving heeft negatieve invloed op sommige S.P.E.C.I.A.L.-attributen. Deze strafpunten gaan tijdelijk weg als je het item weer gebruikt, maar de verslaving gaat nooit vanzelf weg. Een arts kan je, voor een prijs, genezen van een verslaving. Je kunt niet verslaafd raken aan Stimpaks, Rad-X of RadAway.

Om een uitgeschakeld lichaamsdeel te genezen, heb je drie keuzes: in een bed slapen, een arts zoeken of een Stimpak gebruiken om jezelf te genezen. Stimpaks kunnen worden gebruikt voor algemene genezing (waardoor ook de schade van het uitgeschakelde lichaamsdeel iets wordt hersteld). Ze kunnen ook direct op een lichaamsdeel worden toegepast (waardoor je algemene gezondheid ook iets wordt hersteld). Om een uitgeschakeld lichaamsdeel direct te herstellen met een Stimpak, ga je naar het statistiekenscherm van de Pip-Boy, druk je op X en selecteer je het lichaamsdeel. Je kunt de Stimpak direct gebruiken door het lichaamsdeel te selecteren en en op A te drukken.

SLUIPEN



Je suipstatus wordt aangegeven wanneer je hurkt (klik omlaag met de **linker thumbstick**). [HIDDEN] (VERBORGEN) betekent dat niemand je ziet. [DETECTED] (GEZIEN) betekent dat iemand je ziet, maar dat dat momenteel geen vijand is. [CAUTION] (LET OP) betekent dat iemand je zoekt. [DANGER] (GEVAAR) betekent dat je bent gezien door een vijand.

Hoe goed je kunt sluipen, hangt af van veel factoren:

- **De vaardigheid Sneak:** Je vaardigheid Sneak helpt alleen wanneer je hurkt. Hoe groter je vaardigheid Sneak, hoe gemakkelijker je onopgemerkt kunt blijven, iets kunt stelen of iemand zak kunt rollen.
- **Waarneming van vijand:** Sommige vijanden zijn opmerkzamer dan anderen en kunnen je dus beter waarnemen.
- **Zichtlijn:** Een vijand zal je veel minder snel opmerking als hij je niet kan zien.
- **Licht:** Je bent moeilijker te zien in donkere plekken of 's nachts, als je buiten bent.
- **Beweging:** Je bent het moeilijkst waar te nemen als je je niet beweegt en het gemakkelijkst wanneer je rent.
- **Gewicht van kleding:** Zwaardere kleding maakt meer geluid wanneer je beweegt.
- **Geluid:** De meeste korte-afstandswapens maken heel weinig geluid. Grote wapens maken een hels kabaal.



Als je iemand onopgemerkt aanvalt, krijg je daar automatisch een kritieke klap voor.

SLOTEN OPENEN



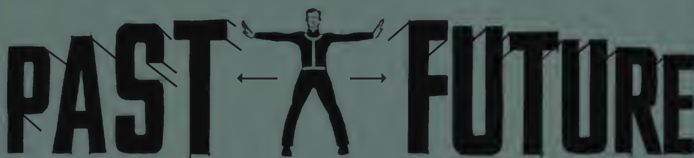
Ⓡ Rechter tumbstick: Druk uitoefenen met schroevendraaier
Ⓛ Linker thumbstick: De haarspeld draaien
Ⓧ: Slot forceren
Ⓑ: Afsluiten

Hoe dichter de haarspeld bij de juiste positie is, hoe meer het slot draait voordat de speld breekt wanneer je druk toepast. Alleen als de haarspeld in de juiste positie is, zal het slot helemaal draaien en openen.

Je kunt een slot ook openen door het te forceren, maar als dat niet lukt, is het slot permanent kapot en kan het alleen worden geopend met een sleutel.

VDSG PRE VTB-003-101

PANIEK



Afbeelding 7.1

IN HET ONDERZOEK IS ÉÉN VAN DE HONDERD KALM GEBLEVEN

onder knagende angst. Het leven boven de grond na een grote nucleaire catastrofe, schept angst. Het helpt je te concentreren op het huidige moment en je af te vragen wat je nu kunt doen. Ga niet dagdromen over het verleden of je zorgen maken over de toekomst.

Als je wel in paniek raakt, geef dat dan aan jezelf toe. Zorg dat je iets bij de hand hebt wat je kan kalmeren: een zachte deken, een stuk speelgoed, misschien zelfs een favoriete steen. Alles wat kan helpen om je gedachten af te leiden.

FRAGMENT UIT DE OVERLEVINGSGIDS VOOR VAULT-BEWONERS, POCKET-EDITIE

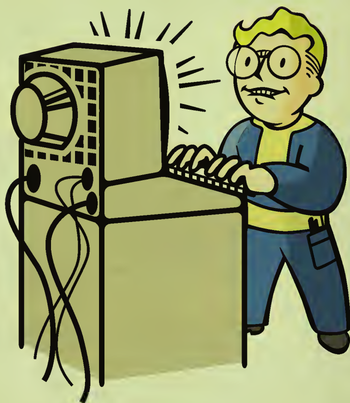
HACKEN



Sommige terminals zijn beveiligd en kunnen alleen worden gebruikt met een wachtwoord. Als je vaardigheid Science hoog genoeg is, kun je proberen de terminal te hacken.

Als je een terminal hackt, zie je mogelijk wachtwoorden op het scherm. Jij moet uitzoeken welk woord het juiste wachtwoord is.

Bij elke onjuiste poging zie je hoeveel letters in de juiste positie staan (bijv. 2/5 betekent dat twee van de vijf letters in het woord op de juiste plaats staan in het juiste wachtwoord. Door te elimineren kun je uitzoeken wat het juiste wachtwoord is voordat je het aantal pogingen overschrijdt.



Je mag vier pogingen doen. Als het niet lukt, kun je de terminal pas gebruiken wanneer je het wachtwoord hebt. Je kunt het hacken op elk moment afsluiten door op B te drukken. Wanneer je afsluit en weer gaat hacken, wordt het wachtwoord opnieuw ingesteld. Hetzelfde geldt voor het aantal pogingen.

Je kunt verborgen tekensets vinden waarmee je wachtwoorden van het scherm kunt wissen en mogelijk al je pogingen kunt herstellen. Deze sets bevatten altijd bevatten altijd twee haakjes tegenover elkaar op dezelfde regel. Tussen die haakjes vind je mogelijk één of meer tekens.

MISDAAD EN STRAF

Er zijn twee categorieën misdaden: kleine en grote.

Bij kleine misdaden wordt alleen het slachtoffer vijandig tegenover jou:

- **Diefstal:** Als de eigenares ziet dat je iets van haar stelt, probeert ze het terug te pakken. Als je probeert te ontsnappen of blijft proberen het te stelen, zal ze je aanvallen (of hulp zoeken). Als je terugvecht, wordt het een grote misdaad (Geweldpleging, zie hieronder).
- **Inbraak:** Als de eigenaar ziet dat je een gesloten deur, container of computer opent, zal hij je onmiddellijk aanvallen.

Door grote misdaden worden het slachtoffer en de vrienden van het slachtoffer je vijandig gezind:

- **Geweldpleging:** Iemand aanvallen zonder aanleiding of terugvechten wanneer je iemand je aanvalt vanwege een kleine misdaad.
- **Moord:** Als er getuigen zijn die een band met het slachtoffer hadden, worden ze je vijandig gezind.

Als er ongewild een gevecht begint, kun je proberen te capituleren door je wapen in de holster te steken. Dit kan het gewenste effect hebben, maar soms niet. Als je iemand in een plaats boos hebt gemaakt en nu wordt aangevallen, probeer dan weg te gaan en een paar dagen later terug te komen als ze zijn gekalmeerd. Dit werkt in sommige plaatsen, maar niet alle.

VDSG PRE VTB-003-101

PAS OP WAAR JE LOOPT



Figuur 8.1

DE WERELD WAAR JE MISSCHIEN OVER HAD GEWHOORD is onherkenbaar geworden. Alles wat er over is van die rustigere tijd zijn omgevallen en ingestorte monumenten. Verplaats je voorzichtig door deze wereld, want het puin en de beschadigde trappen van instabiele gebouwen kunnen pijn veroorzaken. Als je gewond raakt maar wel kunt opstaan, ben je een ervaring rijker en heb je weer iets geleerd.

DIALOOG



Wanneer je in een dialoog bent met een personage, kies dan het antwoord dat het meest van pas komt in de situatie. Reken erop dat het personage met wie je praat een passend antwoord geeft.

Soms krijg je een Speech-uitdaging. Een Speech-uitdaging is een reactie die wordt voorafgegaan door het woord Speech en de procentuele kans op succes (bijv. [Speech 25%]). Hoe hoger je vaardigheid Speech, hoe groter de kans op succes.

Als je een Speech-uitdaging haalt, behaal je de resultaten die in de reactie worden aangegeven. Als een Speech-uitdaging niet lukt, worden latere Speech-uitdagingen met dat personage moeilijker.

Soms krijg je dialoogopties waarbij een woord verschijnt zonder percentage (bijv. [Strength] of [Lady Killer]). Dit is een dialoogoptie die beschikbaar is vanwege het niveau van de aangegeven S.P.E.C.I.A.L., vaardigheid of extra. Deze leiden altijd tot succes. Je krijgt bij elke Speech-uitdaging maar één kans. Als je er dus een ziet met een kleine kans op succes, kan het verstandig zijn de dialoog te verlaten en de uitdaging later te proberen wanneer je je vaardigheid Speech hebt verbeterd.



Afbeelding 9.1
Je bent als een kiezel die in een vijver wordt gegooid.

VEROVER JE PLAATS IN DE WASTELAND-MAATSCHAPPIJ

Omdat je een vreemdeling bent, veroorzaakt elke persoon die je ontmoet een golf in de sociale structuur. Hoe anderen je zien en hoe jij anderen ziet kan deuren openen en sluiten. In veel gevallen hangt je leven af van vriendschappen. Help dus zoveel mogelijk mensen. Of ga weg van degenen die een direct en duidelijk gevaar voor je persoonlijke veiligheid vormen. Vergeet niet dat je het gezicht bent van je acties.



CONTAINERS



Containers bevatten dingen als lijken, bureaus, kluizen en meer. Om te zien wat er in een container zit, richt je je dradenkruis over het object en druk je op Ⓐ. Als de tekst rood is, is de container het eigendom van iemand anders. Als je er iets uithaalt, is dat diefstal. Dat wordt gezien als misdaad als je word betrapt.

Je inventaris wordt getoond aan de linkerkant, die van de container aan de rechterkant. Je kunt heen en weer schakelen tussen de twee lijsten met LT en RT. Gebruik de **linker thumbstick** of **richtingtoets** om de lijsten te filteren (All, Weapons, Apparel, Aid, Misc, Ammo).

Je kunt dingen uit de container halen of ze uit je inventaris naar de container verplaatsen door een item te selecteren in een lijst en te drukken op Ⓐ.Blader omhoog en omlaag in lijsten met de **linker thumbstick** of **richtingtoets**.

Druk op Ⓧ om alles uit een container te halen. Met Ⓑ kun je de container sluiten.

Waarschuwing! Laat geen dingen in containers liggen die niet van jou zijn! Het kan zijn dat ze er niet meer zijn wanneer je ze komt ophalen.



ONDERHANDELEN



Op het scherm Barter (Onderhandelen) kunt je handelen en items kopen of verkopen. De prijzen die je krijgt wanneer je koopt of verkoopt, hangt af van je vaardigheid Barter. De menubedieningen zijn dezelfde als voor Containers (vorige pagina).

Om te onderhandelen kies je een item en druk je op Ⓐ om het van je eigen inventaris naar die van de andere persoon (als je een van je eigen items wilt verkopen of verhandelen) of uit die van de andere persoon naar je eigen (als je een van zijn/haar items wilt kopen of verandelen).

Wanneer items heen en weer worden verplaatst, worden doppen (flesdoppen zijn de valuta in Fallout) ook automatisch tussen de twee partijen verplaatst. Dit wordt aangegeven door de grote doppenpijl in het midden.

Als de pijl donker is, betekent dat dat een van de partners niet genieg doppen heeft om de transactie te voltooien. Je kunt de deal niet accepteren als je niet genoeg doppen hebt. Je kunt wel accpeteren als de andere persoon er niet genoeg heeft. Als je dat doet, geef je dingen gratis weg.

VDSG PRE VTB-003-101

DE ONSMAKELIJKE WERKELIJKHEID



Figuur 10.1

DENK NA OVER WAAR JE VOEDSEL VANDAAN KOMT

Misschien heb je geruchten gehoord dat er in het Wasteland geen veilig voedsel of drinken te vinden is. Daar is niets van waar. De wetenschap heeft aangetoond dat er verse producten en veilig water beschikbaar zijn. Wel zal het soms nodig zijn om radioactief voedsel te eten, zoals rauwe stukken vlees van tweehoofdige Brahmins. En misschien kun je op je allerdonkerste momenten, wanneer alle opties zijn uitgeput, besluiten het vlees van je eigen soort te eten.

OPTIES EN VOORKEUREN

Je kunt het optiemenu openen vanuit het hoofdmenu wanneer je Fallout 3 start, of op elk moment tijdens het spel door op de **START** te drukken In het optiemenu kun je instellingen voor gameplay, geluid, video en besturing wijzigen.

GAMEPLAY

In dit menu kun je de moeilijkheidsgraad instellen en bepaalde functies aan- en uitzetten. De moeilijkheidsgraad bepaalt hoe moeilijk de gevechten zijn. Hoe moeilijker je het maakt, hoe meer XP je krijgt voor gevechten.

DISPLAY (BEELD)

Verstel de helderheid met de schuifbalk in dit menu. Als je een bepaald soort tv (bijv. DLP of LCD-projector) hebt, of in een fel verlichte ruimte speelt, raden we je aan de helderheid aan te passen. Je kunt ook de Pip-Boy-kleuren, de doorzichtigheid van de HUD en ondertiteling instellen.

AUDIO

Gebruik dit menu om het volume in te stellen. De radio heeft zijn instelling voor de Pip-Boy.

CONTROLS (BESTURING)

In dit menu kun je de verticale en horizontale gevoeligheid instellenen de Y-as omkeren. Je kunt ook actietoewijzingen voor het spel opnieuw instellen.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® brengt meer van je favoriete amusement rechtstreeks naar je huiskamer. Je kunt de perfecte game voor elke speller vinden met de gratis proef van honderden titels uit de grootste bibliotheek die er is. Met downloadbare extra's zoals plattegronden, songs, wapens en levels haal je meer uit games door er meer in te steken. Vergeet niet samen te spelen
met je vrienden, waar die ook zijn.

VERBINDING MAKEN

Voordat je Xbox LIVE kunt gaan gebruiken, moet je je Xbox 360-console aansluiten op een high-speed internetverbinding en je aanmelden als lid van Xbox LIVE. Ga naar *www.xbox.com/live/countries* voor meer informatie over het maken van verbinding en om te zien of Xbox LIVE beschikbaar is in jouw regio.

GEZINSINSTELLINGEN

Met deze eenvoudige en flexibele hulpmiddelen kunnen ouders en verzorgers, gebaseerd op de content rating, beslissen tot welke games jonge gamers toegang hebben. Ouders kunnen de toegang tot leeftijds-gebonden content beperken, toestemming geven met wie en op welke manier de familieleden online met de Xbox LIVE-service omgaan met anderen en tijdslimieten instellen voor de maximale tijd die ze kunnen spelen. Voor meer informatie, ga naar *www.xbox.com/familysettings.*

RESTRICTED

FALLOUT 3











CLASSICS 23052-DUT

RESTRICTED

VBÜH VTB-001-13